

# PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN SEMPOA BOTOL PADA SISWA KELAS IV SD

Wiji Yanti<sup>1)</sup>, Wasitohadi<sup>2)</sup>, Theresia Sri Rahayu<sup>3)</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar – FKIP Universitas Kristen Satya Wacana

Email : 1) [292014081@student.uksw.edu](mailto:292014081@student.uksw.edu).

2) [wasitohadi@staff.uksw.edu](mailto:wasitohadi@staff.uksw.edu).

3) [th.rahayu@gmail.com](mailto:th.rahayu@gmail.com).

**Abstract.** The purpose of this research is to improve students' learning motivation through the use of Teams Games Tournament (TGT) model of aided abacus bottle in learning Mathematics. Motivation to learn mathematics of students seen from desire and desire succeed, encouragement and needs in learning, hope and aspiration of the future, awards in learning, The existence of interesting activities in learning, a conducive learning environment that allows learners to learn well .. The research subjects of grade 4 SDN Gendongan 01, Salatiga City amounted to 37 students. The type of research is classroom action research with PTK model. The study was conducted in two cycles, each cycle consisting of three meetings. Technique of taking data that is observation and motivation scale. Data analysis techniques in the form of quantitative descriptive analysis techniques and qualitative. The results showed that the motivation of learning grade 4 SDN Gendongan 01 in learning mathematics can be increased through the use of Teams Games Tournament (TGT) model supported by bottle sempoa. In the first cycle, the results showed that 59% of students achieved high motivation criteria, while 41% were medium motivation criteria. In cycle II, the use of Teams Games Tournament (TGT) model with the auxiliary sempoa bottle accompanied by improvements in the form of students motivated to inquire by showing the bottle abacus media, the type of game modified into games performed in front of the class as well as competing with other groups, and the delivery of opinions is done through actions that contribute to completing the game. The results showed that 89% of students achieved motivation to learn on high criteria

**Abstrak.** Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan sempoa botol dalam pembelajaran Matematika. Motivasi belajar matematika siswa dilihat dari hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.. Subjek penelitian yaitu siswa kelas 4 SDN Gendongan 01, Kota Salatiga berjumlah 37 siswa. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas dengan model PTK. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Teknik pengambilan data yaitu pengamatan dan skala motivasi. Teknik analisis data berupa teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas 4 SDN Gendongan 01 dalam pembelajaran matematika dapat meningkat melalui penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan sempoa botol. Pada siklus I, hasil pengamatan menunjukkan bahwa 59% siswa mencapai kriteria motivasi tinggi, sedangkan 41% kriteria motivasi sedang. Pada siklus II, penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan sempoa botol disertai perbaikan tindakan berupa siswa dimotivasi untuk bertanya dengan menunjukkan media sempoa botol, jenis permainan dimodifikasi menjadi permainan yang dilakukan di depan kelas serta berkompetisi dengan kelompok lain, dan penyampaian pendapat dilakukan melalui tindakan yang berkontribusi untuk menyelesaikan permainan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa 89% siswa mencapai motivasi belajar pada kriteria tinggi.

*Kata Kunci : Motivasi Belajar Matematika, TGT, Sempoa Botol*

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasar perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori penting dan matematika diskrit. Untuk menguasai

dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar memiliki tujuan antara lain yaitu untuk membekali dengan kemampuan berfikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan memperoleh, mengelola, memanfaatkan informasi

untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif (Suparni, 2012). Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dan pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan penyertaan matematika, (3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Yustinus, 2017 : 5 – 6).

Hasil observasi dan wawancara di SD Negeri Gendongan 01 kelas 4, menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang diberikan oleh guru sebagian besar belum menguasai materi yang diberikan. Hal ini dikarenakan siswa malas mengikuti pelajaran dan kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran matematika. Sebagai indikator penyebabnya masih banyak siswa yang bicara sendiri dengan temannya ketika proses pembelajaran sedang berlangsung, ada yang mengantuk, dan membuat matematika kurang disukai oleh siswa. Untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran guru menuntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Motivasi belajar adalah faktor yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar

siswa. Karena adanya motivasi belajar dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Siswa memiliki motivasi rendah tingkat keinginan belajarnya rendah, sedangkan siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi memiliki besar keinginan untuk belajar. Dibutuhkan suatu kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi yang baik akan mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan, peneliti menetapkan tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat mendorong siswa dalam pembelajaran dan peningkatan hasil belajar siswa. Tindakan pembelajaran yang dipilih yaitu menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2010 : 13).

Nur & Wikandari menjelaskan bahwa model *Team Games Tournament (TGT)* telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran dan paling cocok digunakan dalam mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dan satu jawaban benar, seperti perhitungan dan penerapan berciri matematika. Menurut Isjoni (2010:83) berpendapat *Team Games Tournament (TGT)* adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Menurut Rusman, (2012:224) *Team Games Tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa memiliki

kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. *Team Games Tournament* (TGT) adalah merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran. Dalam *Team Games Tournament* (TGT) siswa mempelajari materi di ruang kelas. Setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 5-6 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggotanya.

Menurut Suprihatiningrum, (2014:210) berpendapat *Team Games Tournament* (TGT) adalah sama halnya dengan tipe pembelajaran kooperatif yang lain dengan menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Pemahaman individu merupakan tanggung jawab anggota kelompok yang belum mengerti akan tugas yang diberikan, anggota lain bertanggung jawab menjelaskannya. Materi disajikan oleh guru di awal pembelajaran, kemudian guru memberikan tugas untuk dikerjakan bersama kelompok. Untuk memastikan seluruh anggota kelompok telah memahami materi, siswa diberikan permainan (game) akademik.

Menurut Salvin (Fatahurrohman 2015:55) membagi 5 tahapan dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yaitu (1) tahap penyajian kelas (class presentation), (2) belajar dalam kelompok (teams), (3) permainan (games), (4) pertandingan (tournament), (5) dan penghargaan kelompok (team recognition). Salvin mengungkapkan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) (Fatahurrohman 2015:56) sebagai berikut: (1) Tahap penyajian kelas (class presentation), (2) Bahan ajar dalam *Team Games Tournament* (TGT) mula-mula diperkenalkan melalui presentasi kelas.

Presentasi ini paling sering menggunakan pengajaran langsung atau ceramah diskusi yang dilakukan oleh guru. Namun, presentasi dapat meliputi presentasi audio-visual atau kegiatan penemuan kelompok. Pada kegiatan ini siswa bekerja lebih dulu untuk menemukan informasi atau mempelajari konsep-konsep atas upaya mereka sendiri. Presentasi kelas dalam *Team Games Tournament* (TGT) berbeda dari pengajaran biasa sebab dalam presentasi tersebut harus jelas fokus pada unit *Team Games Tournament* (TGT) tersebut. (3) Belajar dalam kelompok (*Teams*) Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Fungsi utama tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim itu belajar. Secara lebih spesifik, tujuannya adalah untuk mempersiapkan semua anggota tim dapat mengerjakan kuis dengan baik. (4) *Games Tournament*. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi. Oleh karena itu, pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Dalam permainan ini, setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5-6 orang peserta yang diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. (5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*) Sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok

dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang telah diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapatkan oleh kelompok tersebut. Penentu poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdapat langkah-langkah kegiatan yang dikemukakan oleh (2010:163-167) diantaranya: (1) Penyajian kelas. Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah atau dengan ceramah yang dipimpin guru. (2) Kegiatan Kelompok (*Teams*) Kegiatan kelompoknya berjumlah yang biasanya terdiri dari 5 sampai 6 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari presentasi akademik, jenis kelamin dan ras ataupun etnik. Fungsi kelompok ini adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game. (3) *Games* *Games* terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Game dapat terdiri dari pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa menjawab benar pertanyaan akan mendapat skor. Skor ini yang akan digunakan untuk mendapat reward. (4) *Tournament* Turnamen adalah sesuatu yang struktur dari sebuah game yang berlangsung. Turnamen berlangsung setelah dilakukan pembelajaran sehingga pada saat turnamen siswa sudah siap untuk saling bersaing secara positif. Pada kegiatan tersebut meliputi kegiatan pembagian kelompok yang dilanjutkan dengan pemilihan wakil-wakil kelompok yang akan ditempatkan pada meja turnamen yang telah disiapkan. (5) Penghargaan Kelompok (*Rekognisi Tim*) Setelah

mengikuti game dan turnamen, setiap kelompok akan memperoleh poin. Rata-rata poin kelompok yang diperoleh dari game dan turnamen akan digunakan sebagai penentu penghargaan kelompok. Jenis penghargaan sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Penghargaan kelompok dapat berupa hadiah, sertifikat, dan sebagainya.

Menurut Suprihatiningrum, (2014:210) mengemukakan sintak model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terdiri dari 5 tahap, yaitu (1) tahap penyajian kelas (*class presentation*), (2) belajar dalam kelompok (*teams*), (3) permainan (*game*), pertandingan (*turnament*), (4) dan penghargaan kelompok (*teams recognition*). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin maka model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) memiliki ciri-ciri sebagai berikut : (1) Pembentukan Kelompok (*teams*) Kelompok yang dibentuk berdasarkan heterogen suku, ras, jenis, kelamin, maupun kemampuan kognitif. (2) Heterogen anggota kelompok dapat meningkatkan motivasi siswa untuk saling membantu sesama yang belum menguasai materi. (3) *Games Tournament* Setiap meja turnamen berasal dari anggota kelompok yang berbeda. Permainan dilangsungkan secara akademik diawali dengan pembacaan aturan permainan. (4) Penghargaan Kelompok Setelah permainan selesai masing-masing anggota kelompok turnamen kembali ke kelompok asal dan masing-masing anggota melaporkan perolehan skornya kepada ketua kelompok dan dihitung rata-ratanya. Pemberian penghargaan didasarkan rata-rata skor yang didapat oleh kelompok asal tersebut, bukan kelompok turnamen.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) adalah (1) Tahap penyajian kelas (*class precentation*) yaitu bahan ajar dalam *Team Games Tournament* (TGT) mula-mula diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi ini paling sering menggunakan pengajaran langsung

atau ceramahdiskusi yang dilakukan oleh guru, (2) Belajar dalam kelompok (*Teams*) yaitu siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. (3) *Games Tourmament* yaitu permainan untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi dan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. (4) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*) yaitu memberikan penghargaan kelompok dengan menghitung rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang telah diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok.

Sempoa atau abacus yang bersala dari kata Yunani kuno "abax" yang berarti "debu". Dari cerita sempoa atau abacus ini pertama kali dimiliki oleh suku Babilonia dalam bentuk sebilah papan yang ditaburi pasir. Menurut Chen Shi Chung seorang pemikir dari Taiwan, sistem sempoa "satu empat" yaitu model sempoa dengan satu biji sempoa di atas dan empat biji sempoa yang berada di bawah. Sempoa ini juga bisa dipakai buat alat peraga meningkatkan kecepatan berhitung. Sempoa botol ini adalah alat yang bisa digunakan untuk peraga apa saja seperti perkalian dan alat peraga kumpulan soal-soal di dalamnya. Alat peraga tersebut mudah di dapat di lingkungan sekitar yaitu botol aqua, botol susu dll. Alat peraga dapat dimasukkan sebagai alat untuk membantu saat pembelajaran apabila alat peraga tersebut bisa dijadikan desain materi pelajaran yang diperuntukkan sebagai bahan pembelajaran. Misalnya, dalam pembelajaran klasikal, guru menggunakan alat sebagai peraga yang berisi materi yang akan dijelaskan. Jadi alat peraga yang digunakan guru tersebut memang berbentuk desain materi yang akan disajikan dalam pelajaran. Di dalam sempoa tersebut ada beberapa kumpulan soal-soal dan dilakukan di dalam beberapa

kelompok di turnamen. Sempoa ini sangat bermanfaat mengoptimalkan fungsi otak, meningkatkan kecepatan, ketepatan, dan ketelitian dalam berfikir.

Menurut Mc. Donald (dalam Sardiman, 2014:73), mengemukakan motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan. Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku (Agus Suprijono, 2011:163). Menurut Crawford (dalam Saur Tampubolon, 2013:138), mengemukakan bahwa motivasi adalah dorongan yang menimbulkan kemauan pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut Sanjaya (2011:174) mengatakan bahwa motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan siswa bertindak atau melakukan sesuatu. Dorongan tersebut hanya mungkin muncul dalam diri siswa ketika siswa merasa membutuhkan. Siswa yang merasa membutuhkan akan bergerak dengan sendirinya untuk memenuhi kebutuhan, oleh sebab itu dalam rangka membangkitkan motivasi, guru harus dapat menunjukkan pentingnya pengalaman dan materi belajar bagi kehidupan siswa, dengan demikian siswa akan belajar bukan hanya sekadar untuk memperoleh nilai atau pujian, akan tetapi didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhannya.

Dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah suatu kondisi dimana diri seseorang yang menimbulkan kemauan yang terdorong pada dirinya melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan. Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno dapat diklasifikasikan sebagai berikut: Adanya hasrat dan keinginan berhasil. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Adanya harapan dan cita-cita masa depan. Adanya penghargaan dalam belajar. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memungkinkan

peserta didik dapat belajar dengan baik. Pengukuran observasi adalah suatu teknik pengamatan yang dilaksanakan secara langsung atau tidak langsung dan secara teliti terhadap suatu gejala dalam situasi di suatu tempat. Unsur-unsurnya: (1) Teknik pengamatan yang dilaksanakan secara langsung, artinya teknik pengamatan di mana seorang guru atau pengamat mengadakan pengamatan secara langsung (tanpa instrumen pengamatan) terhadap gejala yang diamati. Sedangkan pengamatan yang tak langsung pengamatannya menggunakan suatu instrumen pengamatan. Instrumen pengamatan di sini berupa suatu pedoman observasi yang memuat suatu daftar gejala atau aspek tingkah laku yang mungkin muncul dan akan diamati. (2) Pengamatan dilakukan terhadap suatu gejala. Gejala yang dimaksud dapat berupa tingkah laku, sikap, dan sifat siswa. (3) Pengamatan dilakukan pada suatu situasi. Situasi yang dimaksud dapat berupa situasi yang sesungguhnya ataupun situasi buatan yang khusus diadakan untuk pengamatan. (4) Pengamatan dapat dilakukan di suatu tempat, yakni dapat di dalam sekolah atau di luar sekolah.

#### **METODE**

Penelitian ini dilakukan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Matematika melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan sempoa botol pada siswa kelas 4 SDN Gendongan 01 Semester II. Penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yang harus dilalui yaitu yaitu (1) perencanaan (2) pelaksanaan (3) pengamatan dan (4) refleksi atau sering disebut *planning, acting, observing, dan reflecting*. Prosedur penelitian dengan PTK model spiral dari C. Kemmis dan Mc. Taggart. Data dapat diperoleh dari ulangan harian yang diadakan dikelas 4 sebagai data awal. Data yang menunjukkan hasil perbaikan pada

siklus I diperoleh dari evaluasi yang dikerjakan siswa pada akhir perbaikan pembelajaran siklus I, hasil inilah yang peneliti jadikan sumber data siklus I. Data yang menunjukkan hasil perbaikan pada siklus II diperoleh dari hasil evaluasi yang dikerjakan siswa pada akhir perbaikan pembelajaran siklus II. Disamping tes pada akhir siklus II juga pengamatan yang dilakukan oleh peneliti beserta teman sejawat sebagai observer.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik tes dan nontes disertai dengan kisi-kisi instrument pengumpulan data. Pada penelitian ini analisis data dilakukan dengan menggunakan 2 analisis yang pertama analisis ketuntasan hasil belajar yaitu melihat peningkatan ketuntasan hasil belajar pada tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Sedangkan yang kedua analisis data deskriptif komparatif yaitu dengan membandingkan hasil belajar prasiklus, siklus I dan siklus II.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Deskripsi Kondisi Awal**

Penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas 4 di SDN Gendongan 01 Salatiga. Siswa diberikan soal matematika untuk mengetahui hasil belajar sebelum diberikan tindakan dan memberikan angket motivasi belajar untuk mengukur seberapa tinggi motivasi dalam belajar matematika.

Siswa diberikan soal matematika untuk mengetahui hasil belajar sebelum diberikan tindakan dan memberikan angket motivasi belajar untuk mengukur seberapa tinggi motivasi dalam belajar matematika. Motivasi ini menggunakan skala Likert yang terdiri 3 kategori yaitu tinggi, sedang, rendah, maka Siswa yang berjumlah 37 pada pembelajaran matematika, nampak bahwa motivasi belajar matematika siswa yang tidak tuntas hasilnya dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

**Tabel 1 Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SDN Gendongan 01 Salatiga**

No.	Nilai Motivasi Belajar	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1.	$\leq 59$	Rendah	–	–
2.	60–79	Sedang	20	54,05
3.	$\geq 80$	Tinggi	17	45,94
Jumlah			37	100
Rata-Rata				77
Tertinggi				83
Terendah				69

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa hasil motivasi belajar Matematika siswa kelas 4 SDN Gendongan 01 Salatiga pada pra siklus jumlah siswa pada kriteria sedang yang jumlahnya 20 siswa atau 54,05% siswa. Sedangkan jumlah siswa yang berada di kriteria tinggi berjumlah 17 siswa atau 45,94% siswa dari keseluruhannya. Rata-rata yang diperoleh pada pra siklus 77 dimana masih berada

pada kriteria sedang perlu ditingkatkan lagi.

Data hasil belajar siswa diberikan pra siklus soal evaluasi matematika untuk mengetahui memberikan hasil belajar. Siswa yang berjumlah 37 pada pembelajaran matematika, nampak bahwa hasil belajar matematika siswa dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini :

**Tabel 2 Distribusi Frekuensi Hasil Ulangan Harian Matematika Siswa Kelas 4 Semester 2 SDN Gendongan 01 Salatiga**

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1.	40 – 46	2	5,41
2.	47 – 53	8	21,62
3.	54 – 60	11	29,73
4.	61 – 77	9	24,32
5.	68 – 77	7	18,92
Jumlah		37	100
Nilai Tertinggi		77	
Nilai Terendah		40	

Berdasarkan tabel 2 dapat diuraikan bahwa hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan pada mata pelajaran matematika terdapat 7 siswa berada pada interval 68 – 77 presentase 18,92%, 9 siswa berada pada interval 61 – 77 presentase 24,32%, 11 siswa berada pada interval 54 – 60 presentase 29,73%, 8 siswa berada pada interval 47 – 53 presentase 21,62%, 2 siswa berada pada interval 40 – 46 presentase 5,41%. Dengan nilai tertingginya 77 sedangkan nilai terendah 40.

### Deskripsi Tindakan Siklus I

Hasil tindakan pada siklus I yang berupa motivasi belajar dan hasil belajar Matematika siswa. Pada siklus I ini siswa diberikan angket motivasi belajar bertujuan untuk mengukur seberapa tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa. Motivasi ini menggunakan skala Likert yang terdiri 3 kategori yaitu tinggi, sedang, rendah, maka perhitungannya dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3 Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SDN Gendongan 01 Salatiga Siklus I**

No.	Nilai Motivasi Belajar	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1.	$\leq 59$	Rendah	–	–
2.	60–79	Sedang	15	40,54
3.	$\geq 80$	Tinggi	22	59,46
Jumlah			37	100
Rata-Rata				79
Tertinggi				83
Terendah				73

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa hasil motivasi belajar Matematika siswa kelas 4 SDN Gendongan 01 Salatiga pada siklus I jumlah siswa pada kriteria sedang yang jumlahnya 15 siswa atau 40,54% siswa. Sedangkan jumlah siswa yang berada di kriteria tinggi berjumlah 22 siswa atau 59,46% siswa dari keseluruhannya. Rata-rata yang diperoleh pada pra siklus 79 dimana

masih berada pada kriteria sedang perlu ditingkatkan lagi.

Data hasil belajar siswa diberikan pertemuan akhir siklus I pertemuan III soal evaluasi matematika untuk mengetahui memberikan hasil belajar. Siswa yang berjumlah 37 pada pembelajaran matematika, nampak bahwa hasil belajar matematika siswa dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini :

**Tabel 4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika Siklus I Siswa Kelas 4 Semester 2 SDN Gendongan 01 Salatiga**

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1.	47 – 54	7	18,92
2.	55 – 62	6	16,23
3.	63 – 70	17	45,95
4.	71 – 77	5	13,51
5.	79 – 87	2	5,41
	Jumlah	37	100

Berdasarkan tabel 4 dapat diuraikan bahwa hasil belajar siswa Siklus I pada mata pelajaran matematika terdapat 2 siswa berada pada interval 79 – 87 presentase 5,41%, 5 siswa berada pada interval 71 – 77 presentase 13,51%, 17 siswa berada pada interval 63 – 70 presentase 45,95%, 6 siswa berada pada interval 55 – 62 presentase 16,23%, 7 siswa berada pada interval 47 – 54

presentase 18,92%. Dengan nilai tertingginya 87 sedangkan nilai terendah 47.

Berdasarkan lembar observasi aktivitas guru (terlampir) pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II matematika dengan aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut :

**Tabel 5 Hasil Lembar Observasi Guru Siklus I Dalam menerapkan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Tahun Pelajaran 2017/2018**

No	Aspek yang diamati	Indikator Pengamatan		Pertemuan I		Pertemuan II	
		Jumlah	Presentase (%)	Jumlah	Presentase (%)	Jumlah	Presentase (%)
1.	Kegiatan Awal	5	21,34	4	25	5	23,80
2.	Kegiatan Inti	13	39,13	10	62,5	12	57,14
3.	Kegiatan Penutup	5	8,68	2	12,5	4	19,05
	Jumlah	23	100%	16	100%	21	100%

Berdasarkan tabel 5 hasil observasi menyatakan bahwa kegiatan selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I pertemuan I jumlahnya 16 yang terlaksana. Pelaksanaan siklus I pertemuan II sudah menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Matematika pada pertemuan II jumlahnya 21 yang terlaksana. Jadi dapat diketahui bahwa pada pelaksanaan

siklus I pertemuan I secara keseluruhannya sudah cukup baik tetapi masih ada beberapa kekurangan yaitu mengaitkan materi di kehidupan sehari-hari contohnya lebih konkret dengan menggunakan media untuk pembelajaran berlangsung. Sedangkan pertemuan II sudah baik tetapi ada kekurangannya yaitu gunakan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih menarik lagi.



Lembar observasi aktivitas siswa pembelajaran *Teams Games Tournament* (terlampir) pada siklus II pertemuan I dan (TGT) dapat dilihat pada tabel 6 sebagai pertemuan II matematika dengan aktivitas berikut : guru dengan menggunakan model

**Tabel 6 Hasil Lembar Observasi Siswa Siklus I Dalam menerapkan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Tahun Pelajaran 2017/2018**

No	Aspek yang diamati	Indikator Pengamatan		Pertemuan I		Pertemuan II	
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase
1.	Kegiatan Awal	5	27,77	4	36,36	4	30,77
2.	Kegiatan Inti	8	44,44	5	45,45	6	46,15
3.	Kegiatan Penutup	5	27,77	2	18,18	3	23,08
	Jumlah	18	100%	11	100%	13	100%

Berdasarkan tabel 6 hasil observasi siswa menyatakan bahwa kegiatan selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I pertemuan I jumlahnya 11 yang terlaksana. Pelaksanaan siklus I pertemuan II sudah menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Matematika pada pertemuan II jumlahnya 13 yang terlaksana. Jadi dapat diketahui bahwa pada pelaksanaan siklus I pertemuan I secara keseluruhannya sudah cukup baik tetapi masih ada beberapa kekurangan yaitu mengaitkan materi di kehidupan sehari-hari siswa harus aktif mencotohkan di depan kelas dan bisa menjelaskan agar

pembelajaran yang akan berlangsung tidak bosan Sedangkan pertemuan II sudah baik tetapi ada kekurangannya yaitu gunakan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) lebih menarik lagi agar siswa tidak mudah bosan dan jenuh dalam pembelajaran berlangsung.

Hasil tindakan pada siklus II yang berupa motivasi belajar dan hasil belajar Matematika siswa. Pada siklus II ini siswa diberikan angket motivasi belajar bertujuan untuk mengukur seberapa tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa. Motivasi ini menggunakan skala Likert yang terdiri 3 kategori yaitu tinggi, sedang, rendah, maka perhitungannya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

**Tabel 7 Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SDN Gendongan 01 Salatiga Siklus II**

No.	Nilai Motivasi Belajar	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1.	$\leq 59$	Rendah	—	—
2.	60–79	Sedang	6	16,21
3.	$\geq 80$	Tinggi	33	89,19
	Jumlah		37	100
	Rata-Rata			83
	Tertinggi			88
	Terendah			76

Berdasarkan tabel 7 diketahui bahwa hasil motivasi belajar Matematika siswa kelas 4 SDN Gendongan 01 Salatiga pada siklus II jumlah siswa pada kriteria sedang yang jumlahnya 4 siswa atau 10,81% siswa. Sedangkan jumlah siswa yang berda di kriteria tinggi berjumlah 33 siswa atau 89,19% siswa dari keseluruhannya. Rata-rata yang diperoleh pada pra siklus

83 dimana pada siklus II sudah masuk kriteria tinggi.

Data hasil belajar siswa diberikan pertemuan akhir siklus II pertemuan III soal evaluasi matematika untuk mengetahui hasil belajar Siswa yang berjumlah 37 pada pembelajaran matematika, nampak bahwa hasil belajar

matematika siswa dapat dilihat pada tabel 8 berikut ini :

**Tabel 8 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Matematika Siklus II Siswa Kelas 4 Semester 2 SDN Gendongan 01 Salatiga**

No	Interval	Frekuensi	Presentase (%)
1.	63 – 69	6	16,25
2.	70 – 76	7	18,92
3.	77 – 83	17	45,95
4.	84 – 90	4	10,81
5.	91 – 100	3	8,12
	Jumlah	37	100

Berdasarkan tabel 8 dapat diuraikan bahwa hasil belajar siswa Siklus II pada mata pelajaran matematika terdapat 1 siswa berada pada interval 91 – 100 presentase 8,12%, 4 siswa berada pada interval 84 – 90 presentase 10,81%, 17 siswa berada pada interval 77 – 83 presentase 45,95%, 7 siswa berada pada interval 70 – 83 presentase 18,92%, 6 siswa berada pada interval 63 – 69 presentase 16,25%. Dengan nilai tertingginya 100 sedangkan nilai terendah 63.

#### Hasil Analisis Data

Hasil penelitian yang dilakukan bahwa ada kenaikan dalam setiap siklusnya mulai dari Pra Siklus, Siklus I, Siklus II. Hal ini dapat dilihat dalam data yang menunjukkan bahwa masih 21 siswa 43,24% yang belum mencapai ketuntasan sedangkan 16 siswa 56,76% yang sudah mencapai ketuntasan. Melihat data yang didapat peneliti perlu mengadakan penelitian tindakan kelas. Setelah dilaksanakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I hasil yang didapat dari belajar siswa menunjukkan bahwa 10 siswa 72,97% yang belum mencapai ketuntasan, dan 10

siswa 27,02 yang sudah mencapai ketuntasan. Melihat penelitian pada siklus I, peneliti masih perlu dilaksanakan lagi tindak lanjut dengan melakukan siklus II. Pada siklus II menunjukkan hasil belajar 36 siswa 97,28 % yang mencapai ketuntasan dan 1 siswa 2,70 belum mencapai ketuntasan. Hasil data yang didapat bahwa terjadi peningkatan belajar siswa dari setiap siklusnya ini menunjukkan bahwa model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Gendongan 01 Salatiga Semester II tahun Pelajaran 2017/2018.

#### Analisis Perbandingan Aktifitas Guru

Analisis data aktivitas guru mulai penelitian siklus I yang dilaksanakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan siklus II juga menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan sempoa botol hasilnya dapat dilihat siklus I dan siklus II aktivitas guru ada pernyataan langkah-langkah 23 item. Lebih jelas dapat dilihat dari mulai siklus I dan siklus II pada tabel 9 sebagai berikut:

**Tabel 9 Analisis Perbandingan Aktifitas Guru**

No.	Aktivitas Guru	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Dilakukan	20	22	24	24
2.	Tidak Dilakukan	4	2	0	0
	Jumlah	20	22	24	24

Berdasarkan tabel 9 analisis aktivitas guru pada siklus I pada pertemuan I item yang tertulis ada 23 langkah dan dilakukan pada siklus I tersebut. Aktivitas yang dilakukan guru pada siklus I pertemuan I yang dilakukan terdapat 20

item dan 4 item tidak dilakukan. Aktivitas yang dilakukan siklus I pertemuan II item yang tertulis ada 22 langkah dan aktivitas yang dilakukan dan tidak dilakukan terdapat 2 item. Hasil analisis aktivitas guru pada penelitian siklus II juga

menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tetapi dalam model tersebut berbantuan dengan sempoa botol yang isi didalamnya berupa soal-soal tournament. Analisis siklus II pertemuan I hasilnya aktivitas yang dilakukan 23 item dan yang tidak dilakukan 0, sedang pertemuan II aktivitas yang dilakukan 23 item dan yang tidak dilakukan 0. Jadi melihat data aktivitas guru yang yang dilakukan dan tidak dilakukan perlu tindak lanjut ke pertemuan berikutnya. Hasil analisis aktifitas guru menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dibandingkan mulai dari siklus I dan siklus II pertemuan I, pertemuan II. Hasil perbandingan yang

**Tabel 10 Analisis Perbandingan Aktifitas Siswa**

No.	Aktivitas Guru	Siklus I		Siklus II	
		Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Dilakukan	19	20	24	24
2.	Tidak Dilakukan	5	4	0	0
	Jumlah	19	20	24	24

Berdasarkan tabel 10 analisis aktivitas siswa pada siklus I pada pertemuan I item yang tertulis ada 24 langkah dan dilakukan pada siklus I tersebut. Aktivitas yang dilakukan siswa pada 19 item dan 5 item tidak dilakukan. Aktivitas yang dilakukan siklus I pertemuan II item yang tertulis ada 24 langkah dan aktivitas yang dilakukan ada 20 item yang tidak dilakukan terdapat 4 item. Dengan melihat data aktivitas siswa yang yang dilakukan dan tidak dilakukan perlu tindak lanjut ke pertemuan berikutnya yaitu siklus II. Hasil analisis aktivitas siswa pada penelitian siklus II juga menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) tetapi dalam model tersebut berbantuan dengan sempoa botol yang isi didalamnya berupa soal-soal tournament. Analisis siklus II pertemuan I hasilnya aktivitas yang dilakukan 24 item dan yang tidak dilakukan 0, sedang pertemuan II aktivitas

didapat bahwa siklus I dapat dilihat aktivitas guru masih banyak yang tidak dilakukan dalam langkah-langkah 24 item, sedangkan siklus II pertemuan I dan pertemuan II meningkat.

#### **Analisis Perbandingan Aktifitas Siswa**

Hasil analisis data aktivitas siswa mulai penelitian siklus I dan siklus II yang dilaksanakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dapat dilihat siklus II aktivitas siswa ada peningkatan pernyataan langkah-langkah 24 item sudah lakukan dari pertemuan I dan pertemuan II. Lebih jelas dapat dilihat dari mulai siklus I dan siklus II pada tabel 10 sebagai berikut :

yang dilakukan 24 item dan yang tidak dilakukan 0. Jadi hasil analisis aktifitas guru menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dibandingkan mulai dari siklus I dan siklus II pertemuan I, pertemuan II. Hasil perbandingan yang didapat bahwa siklus I dapat dilihat aktivitas guru masih banyak dilakukan dalam langkah-langkah 24 item itu muali pertemuan I sedangkan pertemuan II sudah mulai meningkat.

#### **Analisis Komparatif Belajar Matematika Siklus I dan Siklus II**

Hasil analisis data komparatif belajar matematika siklus I dan siklus II yang dilaksanakan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Dapat dilihat perbandingan motivasi belajar Matematika pada siklus I dan siklus II. Lebih jelas dapat dilihat dari mulai siklus I dan siklus II pada tabel 11 sebagai berikut :

**Tabel 11 Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I Siswa Kelas 4 SDN Gendongan 01 Salatiga Semester II/ 2017-2018**

Kriteria	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Presentase %	Frekuensi	Presentase %
Motivasi Tinggi	22	59	33	89
Motivasi Sedang	15	41	4	11
Motivasi Rendah	–	–	–	–
Jumlah	37	100	37	100

Berdasarkan tabel 11 perbandingan motivasi belajar Matematika pada siklus I dan siklus II yang menempati kriteria motivasi tinggi pada siklus I adalah 22 siswa atau 59% dan pada siklus II adalah 33 siswa atau 89% siswa dikatakan menduduki tingkat motivasi tinggi hampir semua dikatakan termotivasi dengan baik saat pembelajaran berlangsung. Pada siklus I dan siklus II terdapat kenaikan dua siklus yaitu 30%. Sedangkan kriteria motivasi sedang dari siklus I adalah 15 siswa atau 41% dan pada siklus II adalah 4 siswa atau 11%. Jadi disinilah penelitian dalam

meningkatkan motivasi belajar Matematika siswa ada peningkatan hamper semua siswa termotivasi dalam pembelajaran.

#### **Analisis Ketuntasan dan Analisis Komparatif Hasil Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada kelas 4 SDN Gendongan 01 Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018. Hasil analisis ketuntasan hasil belajar Matematika dapat dilihat tabel 15 sebagai berikut:

**Tabel 12 Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II Siswa Kelas 4 SDN Gendongan 01 Salatiga Semester II/ 2017-2018**

No.	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tuntas	27	72,97
2.	Tindak Tuntas	10	27,02
	Rata –rata	64	
	Maksimum	100	
	Minimum	47	

Berdasarkan tabel 12 dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran siklus I dari 37 siswa yang mempelajari matematika tentang bangun datar mencari keliling persegi, persegi panjang, segitiga belum mencapai ketuntasan. Ada 10 siswa 27,02% belum mencapai ketuntasan dan 27 siswa 72,97% sudah mencapai ketuntasan.

Hasil penelitian tindakan kelas pada siklus II dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) juga tetapi berbantuan sempoa botol pada kelas 4 SDN Gendongan 01 Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018. Hasil analisis ketuntasan hasil belajar Matematika dapat dilihat tabel 14 sebagai berikut :

**Tabel 13 Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus II Kelas 4 SDN Gendongan 01 Salatiga Semester II/ 2017-2018**

No.	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase (%)
1.	Tuntas	36	97,28
2.	Tindak Tuntas	1	2,70
	Rata –rata	78	
	Maksimum	100	
	Minimum	63	

Berdasarkan tabel 13 dapat disimpulkan bahwa pada pembelajaran siklus II dari 37 siswa yang mempelajari matematika tentang bangun datar mencari luas persegi, persegi panjang, segitigamenunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar matematika dari siklus sebelumnya. Ada 1 siswa 2,70% belum mencapai ketuntasan dan 27 siswa 97,28% sudah mencapai ketuntasan.

### Analisis Komparatif

Analisis komparatif yang telah dilakukan pada siswa kelas 4 SDN Gendongan 01 Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018. Analisis komparatif ini digunakan untuk membandingkan hasil belajar serta mengetahui peningkatan hasil belajar yang terjadi pada setiap siklus I dan siklus II. Hasil analisis ketuntasan hasil belajar dapat dilihat pada tabel 15 sebagai berikut :

**Tabel 14 Analisis Komparatif Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I Siswa Kelas 4 SDN Gendongan 01 Salatiga Semester II/ 2017-2018**

No.	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
1.	Tuntas	16	43,24%	27	72,97%	36	97,28%
2.	Tindak Tuntas	21	56,76%	10	27,02%	1	2,70%
	Rata –rata	61		64		78	
	Maksimum	77		100		100	
	Minimum	47		40		63	

Berdasarkan tabel 14 dapat disimpulkan bahwa perbandingan komparatif hasil belajar pada pembelajaran mulai Pra Siklus, Siklus I, Siklus II terjadi peningkatan dapat dilihat pada setiap siklusnya. Pra Siklus menunjukkan bahwa siswa yang belum tuntas belum memenuhi KKM sebanyak 43,24%, sedangkan pada siklus I menunjukkan bahwa siswa yang sudah tuntas sebanyak 27,02% sudah memenuhi KKM. Pra siklus dengan siklus I yaitu sebesar 16,22%. Pada siklus II menunjukkan bahwa siswa yang memenuhi KKM sebanyak 97,28%. Hasilnya terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 70,26%.

### Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, diperoleh hasil penelitian berupa hasil observasi terhadap performansi guru dan aktivitas belajar siswa, hasil pengisian angket motivasi belajar matematika siswa, serta hasil belajar siswa. Pada siklus I, keempat hasil penelitian tersebut belum mencapai hasil yang memuaskan. Setelah melakukan refleksi pada siklus I, peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II. Hasil yang dicapai pada siklus II secara keseluruhan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Ketercapaian indikator

keberhasilan pada keempat hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa, penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media sempoa botol dalam pembelajaran Matematika materi bangun datar di kelas 4 SD Negeri Gendongan 01 Kota Salatiga telah mencapai keberhasilan. Selanjutnya, pembahasan mengenai hasil penelitian dilakukan dengan memaparkan penelitian dan implikasi hasil penelitian sebagai berikut. Sebelum tindakan siswa yang masuk dalam kategori minat tinggi yaitu 18 siswa ( 48, 65%).

Berdasarkan pada situasi ini, maka direncanakan dilakukan tindakan untuk memperbaiki motivasi belajar matematika siswa. Setelah menyusun perencanaan, maka ditentukan untuk menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media sempoa botol demi memperbaiki motivasi belajar matematika siswa. Setelah diberikan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan jumlah yang tuntas menjadi 10 siswa dengan persentase 27,02% dalam kategori minat tinggi atau terjadi peningkatan 24%. Meskipun terjadi peningkatan motivasi belajar matematika siswa setelah diberikan tindakan pada siklus I, diketahui bahwa ketuntasan yang dicapai belum

sesuai dengan harapan yang hendak dicapai. Dengan demikian, diperlukan tindakan lagi pada siklus berikutnya. Dengan memperhatikan refleksi pada siklus I, maka direncanakan untuk dilakukan perbaikan-perbaikan pada tindakan yang akan dilaksanakan pada siklus II. Setelah diberikan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan jumlah yang tuntas menjadi 1 dengan persentase 97,28% dalam kategori motivasi tinggi atau terjadi peningkatan 13%.

Dengan demikian, hasil penelitian ini mendukung hipotesis yang dirancang yaitu motivasi belajar Matematika siswa dapat ditingkatkan dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media sempoa botol pada siswa kelas 4 SDN Gendongan 01 Kota Salatiga semester II tahun pelajaran 2017/2018. Motivasi belajar siswa pada siklus I yaitu siswa yang masuk dalam kategori motivasi tinggi yaitu 19 siswa (51%), tingkat minat sedang 17 siswa (46%) dan yang tingkat motivasi rendah 5 siswa (15%). Dari hasil ini maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar matematika siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media sempoa botol pada siklus I berada pada kategori sedang. Pada siklus II diketahui bahwa tingkat motivasi matematika siswa pada kriteria tinggi yaitu 31 siswa (84%) dan 6 siswa (16%) memiliki tingkat motivasi sedang.

Dengan hasil ini maka disimpulkan bahwa tingkat motivasi matematika siswa pada siklus II berada pada kriteria tinggi. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Menurut Sanjaya (2011:174) mengatakan bahwa motivasi dapat diartikan sebagai dorongan yang memungkinkan siswa bertindak atau melakukan sesuatu. Dorongan tersebut hanya mungkin muncul dalam diri siswa ketika siswa merasa membutuhkan. Siswa yang merasa membutuhkan akan bergerak dengan sendirinya untuk memenuhi kebutuhan, oleh sebab itu dalam rangka membangkitkan motivasi, guru harus dapat menunjukkan pentingnya

pengalaman dan materi belajar bagi kehidupan siswa, dengan demikian siswa akan belajar bukan hanya sekadar untuk memperoleh nilai atau pujian, akan tetapi didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhannya. Menurut Mc. Donald (dalam Sardiman, 2014:73), mengemukakan motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "feeling" dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan.

Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan perilaku (Agus Suprijono, 2011:163). Menurut Crawford (dalam Saur Tampubolon, 2013:138), mengemukakan bahwa motivasi adalah dorongan yang menimbulkan kemauan pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu. Hasil penelitian ini dengan demikian mendukung pernyataan menurut Nur & Wikandari menjelaskan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran dan paling cocok digunakan dalam mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dan satu jawaban benar, seperti perhitungan dan penerapan berciri matematika. Mengajar teman sebaya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang baik pada waktu yang sama saat ia menjadi narasumber bagi yang lain.

Dalam model ini siswa dilatih untuk berinteraktif dengan bertanya dan mengemukakan pendapat mengenai masalah yang dikemukakan di awal pembelajaran, untuk mencapai jawaban dari permasalahan yang diajukan maka siswa melakukan kegiatan untuk bekerja sama dan menghargai kemampuan orang lain, berinteraksi secara baik dengan teman sekelasnya untuk memperdalam dan mempertajam pengetahuan siswa melalui kartu yang bagikan kepadanya sebab mau tidak mau harus menghafal dan paling tidak membaca materi yang diberikan kepada siswa agar meningkatkan tanggung jawab siswa

sebab masing-masing siswa diminta bertanggungjawab atas kartu yang diberikan kepadanya sehingga siswa akan lebih cepat memahami penguasaan materi dan informasi karena mendapatkan informasi dari guru dan siswa yang lain. Hal itu sesuai dengan yang dikemukakan menurut Suparno dalam Bilal. A. Toduho (2012) mengajar bukan merupakan kegiatan memindah atau mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa. Peran guru dalam proses pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) lebih mengarah sebagai mediator dan fasilitator dalam suatu permainan pada turnamen.

Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan suatu pembelajaran yang pembelajaran pada suatu tim dan bertunamen pada kelompok lainnya. Model *Team Games Tournament* (TGT) bertujuan agar siswa saling berkerja sama dalam kelompoknya, jujur dalam turnamaen, tanggung jawab dalam kelompoknya. Dengan mengembangkan proses pembelajaran sepeerti ini, memberikan peluang bagi siswa untuk lebih mudah memahami materi yang disajikan, lebih mudah menyerap dan memberikan peluang untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa. Dampak penggunaan sempoa botol diantaranya anak mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan baik, melatih anak-anak mengerjakan soal-soal dengan cepat dan dapat mengembangkan segenap potensi yang dimiliki sesuai dengan kemampuannya. Hal ini sangat penting karena perkembangan anak harus sesuai dengan taraf perkembangannya, Rahman (dalam Susanto, 2011:109) selanjutnya oleh Ratnawati dalam (Susanto, 2011:108) yang mengungkapkan bahwa permainan sempoa botol dapat merangsang anak agar lebih cepat mengerjakan soal-soal di dalam botol sempoa, membuat motivasi anak semakin kuat menguasai konsep bilangan serta merangsang kecerdasan dan ingatan saat anak berhitung. Penggunaan media sempoa botol selain mengenalkan soal-soal materi yang sesuai dengan menjawab cepat, anak juga dapat

berekplorasi menggunakan kartu-kartu yang ada di dalam sempoa botol tersebut sehingga akan merangsang berbagai aspek yang ada pada diri siswa.

Hasil positif yang didapat dari penggunaan media sempoa botol membuat siswa lebih banyak mengenal soal-soal dan dapat mengerjakan, bisa membuat siswa berfikir cepat dalam soa-soal yang didapat. Hasil penelitian ini dengan demikian juga mendukung dua penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan oleh Endang Sri Indriyanti yang berjudul “Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui operasi hitung bilangan bulat dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas IV SD Negeri Gumawang”. Hasilnya dengan menggunakan metode *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti dengan perolehan nilai siswa, diketahui sekor tertinggi 92 diraih oleh 1 orang siswa, dan skor terendah 63 hanya 2 siswa. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa meningkat yaitu 74, jumlah keseluruhan siswa kelas IV adalah 19 orang. Sebanyak 19 siswa sudah di atas KKM. Penelitian dilakukan oleh Harjoko yang berjudul “Meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas V SD Negeri Kedung Jambal 02 Kab. Sukoharjo”. Hasilnya belajar siswa terbukti meningkat dengan menggunakan metode *Teams Games Tournaments*. Terbukti dengan hasil belajar siswa dari 6,8 pada saat pratindakan meningkat menjadi 7,5 pada siklus I kemudian meningkat lagi menjadi 8,05 pada siklus II. Penelitian dilakukan oleh Zaini (2010) yang berjudul Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang operasi hitung pecahan pada Siswa Kelas 4 SD Negeri Sidakaton 04 Tahun Ajaran 2009/2010. Hasil penelitian tersebut menunjukkan Pembelajaran kooperatif TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mengurukan pecahan.

Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya ketuntasan belajar siswa dari jumlah 29 siswa yang tuntas dengan KKM : 60 pada siklus 1 PTK sebanyak 23. Kemudian setelah diadakan siklus 2 PTK ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 28 siswa (96 %).

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas 4 SDN Gendongan 01 Salatiga semester II tahun pelajaran 2017/2018. Hasil penelitian membuktikan dengan peningkatan motivasi belajar matematika dari setiap siklus dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada

materi bangun datar pada semester II di kelas 4 SDN Gendongan 01 Salatiga tahun pelajaran 2017/2018. Setelah dilaksanakan perbaikan matematika melalui siklus I, siklus II dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan motivasi siswa. Hasil penelitian pada siklus I, siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 70) pada mata pelajaran matematika bangun datar. Pada siklus I sebanyak 27 belum tuntas dan 10 siswa tuntas, sedangkan pada siklus II terdapat 1 siswa yang tidak tuntas dan 36 siswa tuntas. Hasil mulai siklus I sampai siklus II bahwa terbukti adanya peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas. Pada pra siklus nilai rata-rata sebesar 61 sedangkan siklus I sebesar 64, dan siklus II meningkat menjadi sebesar 78 .

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Suprijono, 2011:163. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : CV. Rajawali Prees.
- Depdiknas. 2003 . *Undang – Undang RI Nomor 20 Tahun 2003*, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Fathurrohman. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Isjoni. 2010:83. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rusman, A. M, 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sanjaya. 2013. *Penelitian Pendidikan jenis, metode dan prosedur*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : CV. Rajawali Prees.
- Tampubolon, S. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Erlangga.
- Yustinus, 2017. *Strategi Pemecahan Masalah Matematika*. Salatiga: Widya Sari Press



